

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH :

MA'ANI
(116180104)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**


HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS III
DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Rabu, 05 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I


Istahudin, M.Pfis
NIDN 0810108301

Dosen Pembimbing II


Nursina Sari, M.Pd
NIDN 0825059102

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,


Haidaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

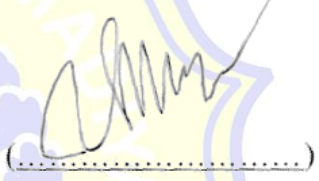
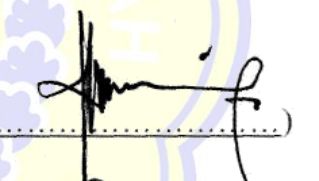
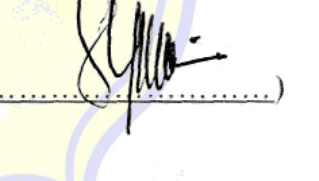
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Skripsi atas nama Ma'ani telah dipertahankan di depan Dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at 7 Agustus 2020

Dosen Penguji

1. Islahudin, M.Pfis (Ketua) 
NIDN 0810108301
2. Sukron Faujiaturrahman, M.Pd (Anggota) 
NIDN 0827079002
3. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota) 
NIDN 0810018901

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,


Dr. Hj. Machmunah, S.Pd, MH
NIDN 0802056801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa.

Nama : Ma'ani

Nim : 116180104

Alamat : Pagesangan Indah

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 adalah asli karya saya sendiri dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dalam penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing.

Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacuh sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkan, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram 23 Juli 2020



Ma'ani

Nim 116180104



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Majani
NIM : 116180104
Tempat/Tgl Lahir : Sangari 11-11-1997
Program Studi : Pgsd
Fakultas : Fkip
No. Hp/Email : 085229137601
Jenis Penelitian : ☐ Skripsi ☐ KTI ☐

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III di SDN 38 Mataram tahun Pelajaran 2019/2020

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal :

Penulis

METERAI
TEMPEL
73034AHF585491541
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Majani
NIM. 116180104

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Gagal mencoba coba lagi, karena kegagalan awal dari kesuksesan

PERSEBAHANAN

Skripsi ini akan ku persembahkan untuk semua yang telah berjasa dalam perjuangan hidupku ini yaitu:

1. Terima kasih banyak kepada Allah SWT berkat kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat merasakan sebuah arti dari perjuangan hidup.
2. Keluarga besar ku, khususnya Ayahku tercinta Yusuf dan ibuku Ma sita yang tidak henti-hentinya selalu memberikan dukungan berupa moral maupun material sehingga penulis dapat merasakan kebahagiaan tak terhingga ini dan menyelesaikan studiku ini.
3. Untuk keluarga (Abidin, muhdar, Abdul hamid, hidaya, faisal, Andi Firdaus, Sri muliayati, juriati, lifa, yuliana, umar, feni), terima kasih banyak sudah memberikan ku motivasi dan menjadi orang yang lebih baik lagi dari sebelumnya kasih dan sayang kalian tiada henti dan menasehatiku sampai sekarang ini.
4. Teruntuk Dosen Pembimbing satu (1) (**Bapak Islahudin, M.Pfis**) Dan Pembimbing dua (2) (**Ibu Nursina Sari, M.Pd**) yang selalu sabar membimbing dan memberikan arahan selama mengerjakan tugas akhir Skripsi ini.

5. Dosen–dosen tercinta, seluruh keluarga besar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), (**Bapak Nanang Rahman, M.Pd dan Ibu Nursina Sari, M.Pd Dan Ibu Haifaturrahmah, M.Pd Dan Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd**), dan masih banyak lagi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu nama-Nya, terima kasih atas kesabarannya dalam mengajar dan membimbing penulis.
6. Untuk temanku tercinta sekaligus saudaraku di rantauan (Yuyun Krismontika) terima kasih sudah selalu berjuang sama-sama menyelesaikan skripsi ini, di saat duka maupun bahagia kamu selalu memberikan motivasi dan selalu membimbingku kearah yang baik dan benar dan (Sati Nurnaningsih) sekaligus saudaraku di rantauan terima kasih berkat dan kasih sayangmu yang tiada henti yang mengajarkan ku apa arti dari sebuah hidup
7. Untuk Teman-teman PGSD angkatan 2016 (Yuyun Krismontika, Sati Nurningsih, Rosidah, Wilda, Irnawati, dan masih banyak yang tidak dapat saya sebutkan nama-Nya satu persatu), yang selalu memberikan dukungan dan kebersamaan selama ini. Terima kasih dan tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Untuk Almater kebanggaanku Universitas Muhammadiyah Mataram
9. Terima kasih Untuk semua yang telah mendukung dan memotivasiku yang tak bisa ku sebutkan satu-persatu namanya. Thank you semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. HJ. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Islahudin, M.Pfis selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

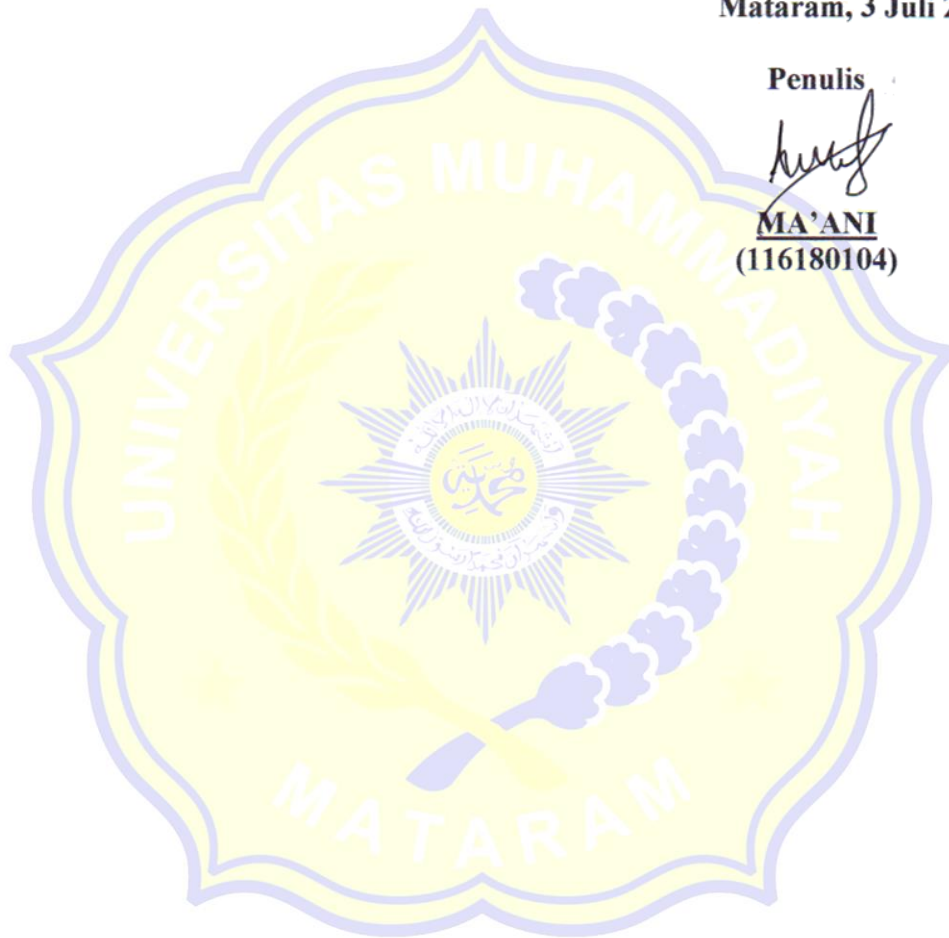
Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 3 Juli 2020

Penulis



MA'ANI
(116180104)



MA'ANI. 2020. **Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020**. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

ABSTRAK

Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan monopoli terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020? Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 32 siswa terdiri dari 16 siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 16 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, test dan dokumentasi. Uji coba instrumen yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus independen *sample t-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis dimana $t_{test} > t_{table}$ was $7,277 > 2,043$, H_0 was rejected and H_a was accepted. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan permainan pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas III SDN 38 Mataram.

Kata Kunci: Permainan monopoli, hasil belajar kognitif peserta didik

MA'ANI. 2020. **The Influence of Using Monopoly Games on the Cognitive Learning Outcomes of Class III Students at SDN 38 Mataram in the 2019/2020 Academic Year.** Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Consultant : **Islahudin, M.Pfis**
Second Consultant : **Nursina Sari, M.Pd**

ABSTRACT

Monopoly games are learning media that can help teachers in carrying out learning. The formulation problem in this research is whether there is a significant effect in using monopoly games on the cognitive learning outcomes of class III students at SDN 38 Mataram in academic year 2019/2020? This research method is experimental research. The sample used was 32 students consisting of 16 students of class III A as the experimental class and 16 students of class III B as the control class. Data collection techniques were observation, test, and documentation. The test instruments used were the validity, reliability, and authenticity test. The data analysis technique used normality, homogeneity, and T-test formula. The results of this study indicated that the results of the hypothesis test where $T\text{-test} > T\text{-table}$ was $7,277 > 2,043$, H_0 was rejected, and H_a was accepted. This means that there is a significant effect in using monopoly games on student cognitive learning outcomes in class III SDN 38 Mataram.

Keywords: Monopoly Game, Cognitive Learning Outcomes.

The results of this study indicated that the results of the hypothesis test where $T\text{-test} > T\text{-table}$ was $7,277 > 2,043$, H_0 was rejected, and H_a was accepted. This means that there is a significant effect in using monopoly games on student cognitive learning outcomes in class III SDN 38 Mataram.

Keywords: Monopoly Game, Cognitive Learning Outcomes.

SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

an KEPALA
LABORATORIUM BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

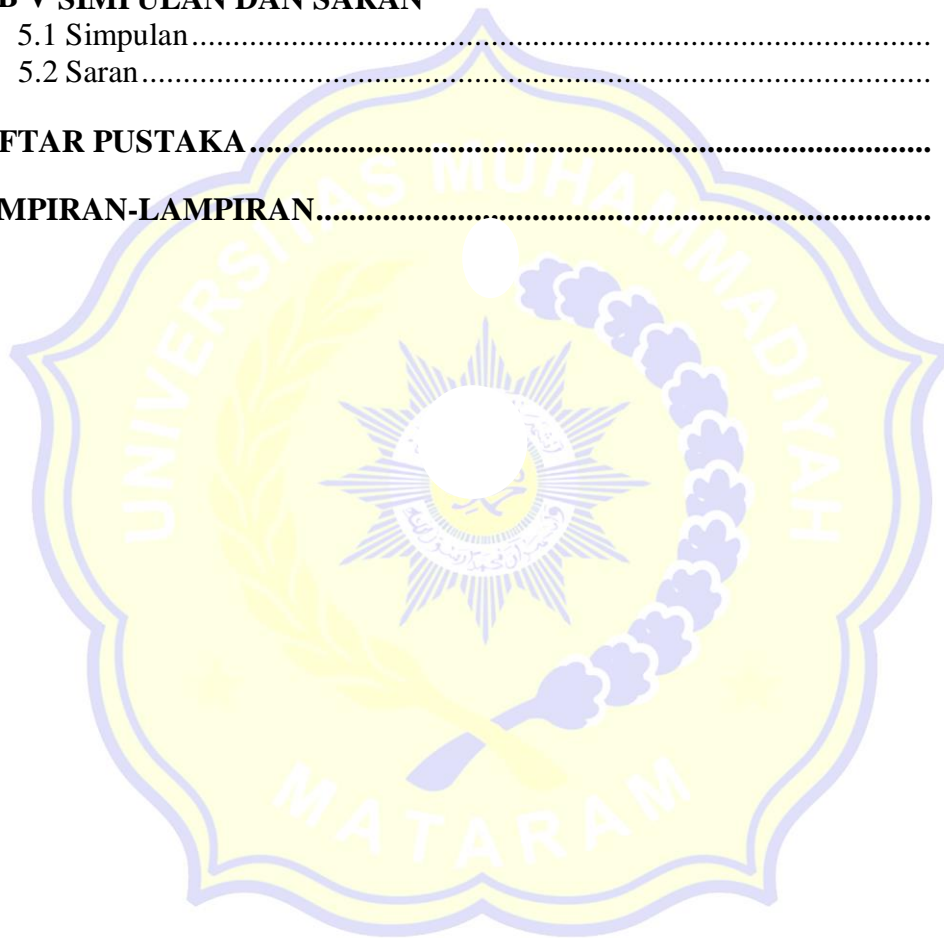
Islahudin, M.Pd

MATARAM

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori	11
2.2.1 Permainan Monopoli.....	11
2.2.2 Hasil Belajar	21
2.2.3 Pembelajaran Tematik.....	28
2.3 Kerangka Berpikir	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode dan Desain Penelitian	38
3.2 Populasi dan Sampel	39
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
3.4 Penentuan Subjek Penelitian.....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.6 Variabel Penelitian	43
3.7 Instrumen Penelitian.....	44
3.8 Uji Coba Instrumen	50
3.9 Teknik Analisis Data.....	54
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	58
4.1.1 Lokasi Penelitian	58
4.1.2 Subjek Penelitian.....	59
4.2 Deskripsi Data Penelitian	59

4.2.1 Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukran, Daya Beda Soal dan Uji Hipotesis	59
4.2.2 Data Ketaraksanaan Pembelajaran Media Monopoli	63
4.2.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Kognitif.....	64
4.3 Hasil Uji Prasyarat	69
4.3.1 Uji Normalitas.....	69
4.3.2 Hasil Uji Homogenitas	71
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis	71
4.4 Pembahasan	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Daftar nilai keseluruhan kelas III SDN 38 Mataram.....	3
Tabel 3.1.	Rancangan Penelitian	38
Tabel 3.2.	Data Peserta didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020	39
Tabel 3.3	Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	42
Tabel 3.4.	Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen	44
Tabel 3.5.	Kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol	46
Tabel 3.6.	Kisi-kisi lembar soal.....	59
Tabel 4.1.	Deskripsi Subjek Penelitian di SD Negeri 38 Mataram	59
Tabel 4.2.	Kategori Validitas Soal.....	60
Tabel 4.3.	Hasil Validitas Butir Soal	60
Tabel 4.4.	Kategori Reabilitas Soal	61
Tabel 4.5.	Hasil Uji Reabilitas	61
Tabel 4.6.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	61
Tabel 4.7.	Kriteria Indeks Kesukaran	63
Tabel 4.8.	Hasil Uji Daya Beda Soal	63
Tabel 4.9.	Klasifikasi daya beda soal.....	61
Tabel 4.10.	Uji Hipotesis (Uji-t).....	64
Tabel 4.11.	Hasil keterlaksanaan metode pembelajaran monopoli dan metode konvensional (ceramah)	65
Tabel 4.12.	Hasil <i>Prestes</i> Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen	64
Tabel 4.13.	Kategori penilaian	65
Tabel 4.14.	Hasil <i>Posttest</i> Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen	67
Tabel 4.15.	Kategori penilaian	68
Tabel 4.16.	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> kelas Eksprimen dan Kontrol.....	69
Tabel 4.17.	Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> kelas Eksprimen dan Kontrol.....	70
Tabel 4.18.	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok Eksperimen dan Kontrol	71
Tabel 4.19.	Independent Samples Test	72

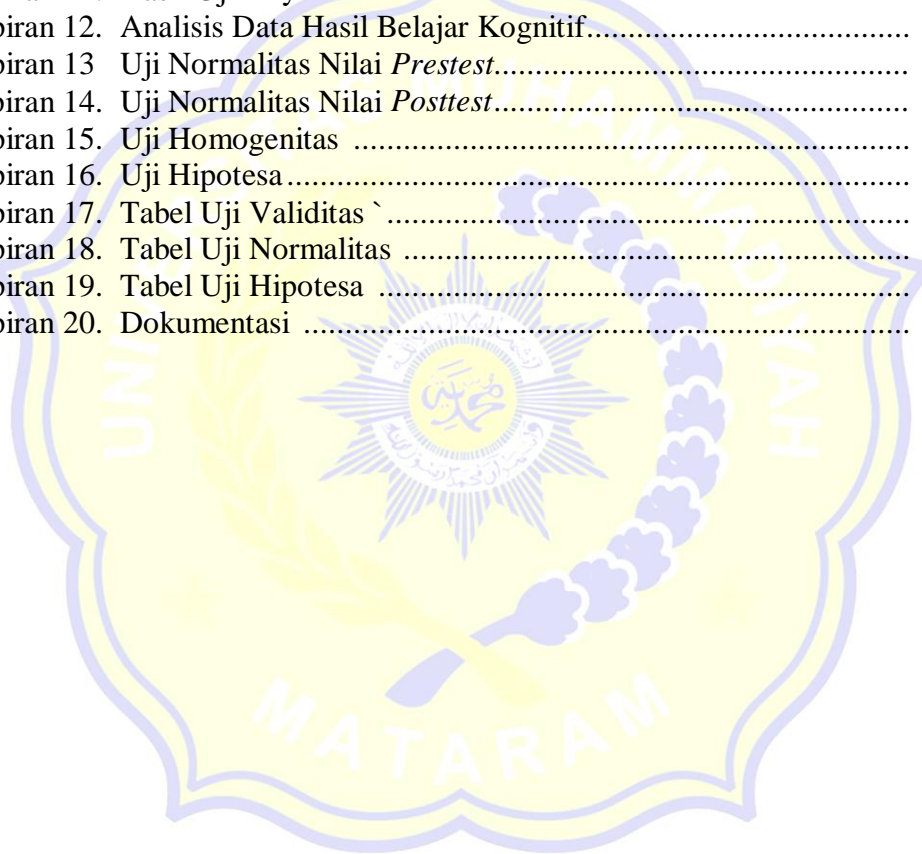
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Permainan Monopoli.....	13
Gambar 2.2. Alur Kerangkar Berpikir	35
Gambar 4.1. Diagram <i>Pres-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	66
Gambar 4.2. Diagram <i>Post-tes</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus	81
Lampiran 2.	Rpp	85
Lampiran 3.	Soal.....	103
Lampiran 4.	Kunci Jawaban	107
Lampiran 5.	Kisi-Kisi Lembar Soal	108
Lampiran 6.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	110
Lampiran 7.	Hasil Test Uji Coba Soal	118
Lampiran 8.	Uji Validitas Soal	119
Lampiran 9.	Perhitungan Reabilitas	122
Lampiran 10.	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	124
Lampiran 11.	Hasil Uji Daya Beda Soal.....	125
Lampiran 12.	Analisis Data Hasil Belajar Kognitif.....	126
Lampiran 13.	Uji Normalitas Nilai <i>Prestest</i>	130
Lampiran 14.	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	131
Lampiran 15.	Uji Homogenitas	132
Lampiran 16.	Uji Hipotesa.....	134
Lampiran 17.	Tabel Uji Validitas `.....	135
Lampiran 18.	Tabel Uji Normalitas	136
Lampiran 19.	Tabel Uji Hipotesa	137
Lampiran 20.	Dokumentasi	148



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk mengembangkan dan membina harkat serta martabat secara menyeluruh supaya menjadi lebih baik (Kemendikbud, 2016:3). Tujuan dari pendidikan yaitu suatu proses membangun manusia menjadi lebih cerdas, merubah sikap, nilai, pemahaman, dan memiliki ilmu pengetahuan. Pendidikan juga dapat mengembangkan semua aspek-aspek rohani, jasmani aspek mental, spiritual, aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotor, bukan salah satu aspek atau beberapa aspek saja (Yusuf, 2015:42). .

Pendidikan secara umum merupakan sebagai suatu perbuatan pembimbing yang diberikan dengan sengaja oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai berkembang dimasyarakat. Berbicara tentang pendidikan berarti berbicara tentang manusia dengan segala aspeknya sebagaimana ditegaskan dalam undang-undang RI No.20 Tahun 2003 dikatakan: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekeuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003: 4).

Salah satu aspek materi pembelajaran yang harus ada dalam konsep tema di Sekolah Dasar (SD) adalah IPA. Dimana IPA merupakan kajian mengenai fenomena alam di segala hal yang berkaitan dengan segala peristiwa baik benda hidup maupun tidak hidup. Pada pelajaran IPA, muatan konsep materi seperti energi dan perubahannya merupakan materi yang mengandung konsep abstrak sehingga sulit dipahami peserta didik. Materi energi dan perubahannya ini memiliki banyak konsep yang bersifat abstrak, banyaknya nama ilmiah serta salah satu materi yang dianggap penting karena banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Masruroh *dkk* (2014:61), konsep materi yang masih bersifat abstrak dapat menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, hal tersebut juga dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor yang ikut mempengaruhi keberhasilan peserta didik selama pembelajaran dalam penggunaan dari model, media, strategi maupun media-media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajarannya dapat membantu peserta didik memahami suatu konsep yang bersifat abstrak. Media sebagai alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru dalam menggunakan kata-kata atau kalimat. Pada intinya, alat bantu atau media pendidikan meliputi segala sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian tujuan pendidikan, (Rusmaini, 2001:75).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, bahwa SDN 38 Mataram hasil belajar peserta didik pada konsep tema energi dan perubahannya pada kelas III SD masih rendah atau belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah, dimana dari sebanyak 30 orang peserta didik yang tuntas yaitu 8 peserta didik (30%) sedangkan yang belum tuntas 22 peserta didik (70%). Hal ini dikarenakan kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru memberikan suatu konsep hanya dengan ceramah dan kesempatan bertanya. Cara ini tentunya membuat banyak dari peserta didik hanya diam. Tentunya persoalan seperti ini bisa terjadi karena konsep materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode tehnik ceramah dan Tanya jawab, padahal konsep materi pembelajaran IPA yang diajarkan bersifat abstrak dan dibutuhkan media yang sesuai.

Tabel 1.1 Daftar nilai keseluruhan kelas III SDN 38 Mataram

Kelas	Nilai Rata-Rata	Jumlah peserta didik	KKM \geq (75)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
III A	70,33	30	8	22
III B	67,15	28	10	18

(Sumber: nilai peserta didik kelas SDN 38 Mataram).

Berdasarkan pada tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan kelas III ada 58 peserta didik, dan kriteria ketuntasan minimal (KKM) \geq 75. jumlah peserta didik di kelas III A sebanyak 30 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 8 peserta didik (26,66%), sedangkan peserta didik yang belum tuntas 22 (73,33%). kemudian peserta didik di kelas III B sebanyak 28 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 10

peserta didik (28,57%) sedangkan peserta didik yang belum tuntas 18 peserta didik (71,42 %).

Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya media yang menarik dan interaktif dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai harapan. Peran aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar. Diantara media yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yaitu permainan monopoli. Penggunaan permainan monopoli dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran serta dapat membangun interaksi antar peserta didik.

Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang khusus untuk materi tema 6 “energi dan perubahannya” agar peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari materi tema 6 “energi dan perubahannya” dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak terlalu bersifat monoton. Permainan monopoli juga dirancang khusus mempermudah peserta didik memahami dalam mempelajari materi tema 6 “energi dan perubahannya” secara langsung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti ingin menguji cobakan penggunaan media permainan monopoli dan melakukan penelitian dan membahasnya dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diklasifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses belajar yang kurang variatif membuat peserta didik kurang berminat belajar IPA.
2. Peserta didik tidak dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar peserta didik di SDN 38 Mataram kelas III belum memuaskan
4. Kurangnya aktivitas dan partisipasi beberapa peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang ditunjukkan dari peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, peserta didik jarang bertanya dan berpendapat ketika diskusi.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru kelas III kurang tepat.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini hanya dibatasi pada pengaruh:

1. Penggunaan permainan pembelajaran Monopoli
2. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 6 energi dan perubahannya kelas III SDN 38 Mataram.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan monopoli terhadap hasil belajar

kognitif peserta didik kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan permainan monopoli terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pertumbuhan dan perkembangan Khazanah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman khususnya bagi peneliti dan pembaca pada umumnya dan hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi tentang media Monopoli terhadap hasil belajar peserta didik bagi peneliti dan pembaca yang ingin mengkaji lebih mendalam terkait dengan judul permasalahan tersebut khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka memperbaiki

media pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik dalam pembelajaran tema 6 “energi dan perubahannya”.

3. Bagi peserta didik

Memberikan dan menjadikan peserta didik senang, responsif, aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan media Monopoli dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah :

1. Syahsiyah (2008) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SDIT AL-Hikmah Pela Mampang Kelas III Pada Pokok Bahasan Bangun Datar). Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa rata-rata minat belajar matematika peserta didik yang diajar dengan menggunakan media permainan Monopoli lebih tinggi dibandingkan dengan matematika peserta didik yang diajar tidak menggunakan media permainan Monopoli. Hal ini dapat di lihat yaitu $X_1=59,6 > X_2= 53$.

Persamaan penelitian Syahsiyah dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media Monopoli dalam pembelajaran dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada materi pelajaran dan tempat, pada penelitian Syahsiyah materi yang digunakan adalah matematika dan di SDIT AL-Hikmah Pela Mampang sedangkan peneliti pada materi IPA di SDN 38 Mataram.

2. Anang Gatot Subroto (2016) dalam penelitian yang berjudul pemanfaatan media Monopoli untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA peserta didik kelas III SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas III SDN Sugihwaras 2 Maospati bahwa penggunaan media Monopoli dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas III SDN Sugihwaras 2 Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan. Dari hasil analisis data observasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan pemanfaatan media Monopoli terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II. Diketahui pada siklus I keaktifan peserta didik baru mencapai 20% atau 4 peserta didik. pada siklus ke 2 keaktifan belajar mencapai 70% atau 14 peserta didik, bahkan ada 10% atau 2 peserta didik yang sangat aktif. Ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 sebesar 45% atau 9 peserta didik. Sedangkan siklus 2 ketuntasan hasil belajar mencapai 75% atau 15 peserta didik. Dengan demikian indikator pencapaian mengalami peningkatan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Anang Gatot Subroto adalah sama-sama menggunakan media Monopoli dalam pembelajaran dengan materi IPA terhadap hasil belajar peserta didik dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu tempat penelitian, pada penelitian Anang Gatot Subroto di lakukan SDN Sugihwaras Kecamatan Maospati Kabupaten Magetan sedangkan peneliti

di SDN 38 Mataram dengan analisis data yang digunakan, pada penelitian anan gatot subroto menggunakan siklus atau prestases untuk mengukur peningkatan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang menggunakan analisis data SPSS.

3. Budi Adi Prayogo (2017), dalam penelitian yang berjudul pengembangan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran matematika pada peserta didik kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Berdasarkan hasil penelitian bahwa perencanaan pengembangan media berupa desain atau rancangan media permainan Monopoli sangat menentukan bagaimana pengembangan yang dilakukan akan menghasilkan media yang baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu juga mempermudah guru dalam mentransfer materi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan penerapan media permainan monopoli materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500 di kelas II mampu meningkatkan 191 hasil belajar peserta didik yang pada awalnya rata-rata 63,85 menjadi 89,19 atau memiliki peningkatan gain sebesar 25,33 dengan kriteria sedang dan n-gain sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi.

Persamaan penelitian Budi Adi Prayogo dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan permainan Monopoli dalam pembelajaran dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada materi pelajaran dan tempat,

pada penelitian Syahsiyah materi yang digunakan adalah matematika dan di SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat sedangkan peneliti pada materi IPA di SDN 38 Mataram. dengan subjek penelitian pada penelitian Syahsiyah menggunakan pengembangan media monopoli dan sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas II, sedangkan penelitian sekarang menggunakan pengaruh media monopoli dengan sampel kelas III.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Permainan Monopoli

2.2.1.1 Bermain dan Belajar

Bermain adalah hal yang paling disukai oleh anak-anak karena dengan bermain anak-anak akan memperoleh kegembiraan dan mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi dengan lingkungannya. “Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai 23 pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari” (Restian, 2015: 94).

Sedangkan, Frobel menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka (Tedjasaputra, 2001; 1)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan upaya yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baik itu berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap, perubahan tersebut dapat dilakukan oleh peserta didik dengan berbagai cara salah satunya adalah dengan bermain. Artinya kegiatan belajar tidak hanya dilakukan dengan mengharuskan peserta didik untuk duduk dan diam mendengarkan penjelasan dari guru, namun kegiatan belajar dapat dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik secara aktif yang dapat dikelola dalam bentuk permainan. Menyampaikan materi belajar kepada peserta didik dengan cara menyenangkan akan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran dengan mudah

2.2.1.2 Pengertian Permainan Monopoli

Arifin, dkk (2013: 82) mengatakan bahwa Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

Menurut Fitriyawani (2013: 226) media permainan Monopoli ini adalah salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah-masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebelum monopoli sudah ada permainan-permainan yang serupa, di antaranya adalah *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie untuk mempermudah orang mengerti bagaimana tuan-tuan tanah memperkaya dirinya dan memperliskin para penyewa.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa monopoli merupakan permainan yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui nama-nama Negara di dunia atau nama kota di Indonesia, memahami cara mengelola uang, yaitu konsep untung rugi, serta mengajarkan konsep kejujuran dan tahu aturan, serta dapat melaksanakannya dalam permainan.

2.2.1.3 Peralatan Permainan Monopoli



Gambar 2.1. Permainan Monopoli

Selama permainan monopoli IPA berlangsung, beberapa hal yang harus dilakukan dan di taati oleh peserta didik (bisa disebut sebagai peraturan permainan monopoli IPA) antara lain :

1. Setiap kelompok dipimpin oleh seorang peserta didik yang disebut dengan tutor.
2. Setiap pemain akan mendapatkan uang-uangan sebesar 50.000 (lima puluh ribu rupiah), dengan rincian :
 - 1 lembar uang 20.000
 - 1 lembar uang 10.000
 - 2 lembar uang 5.000
 - 5 lembar uang 2.000
 - 5 lembar uang 1.000
 - 8 lembar uang 500
 - 10 lembar uang 100
3. Permainan dimulai dengan melempar dua dadu bersama-sama, bergantian setiap peserta didik, untuk menentukan urutan pemain yang boleh menjalankan miniaturnya terlebih dahulu.
4. Pemain kemudian melempar dua dadu bersamaan, angka yang muncul pada masing-masing dadu kemudian di jumlahkan
5. Sesuai dengan angka yang muncul pada dadu, maka pemain harus menjalankan miniaturnya di atas bidak-bidak kelas papan monopoli IPA
6. Ketika satu pemain tiba di satu bidak kelas, maka ia mendapat hak *khiyar* (memilih) antara memutuskan untuk membeli bidak kelas

tersebut atau tidak membeli (kecuali bidak kelas yang tidak tertera harga di atasnya, seperti kelas hibah, zakat, remidi, dan lain sebagainya)

7. Jika pemain memutuskan untuk tidak membeli bidak kelas tersebut, maka ia harus menjawab pertanyaan dari tutor
8. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan dari tutor pada satu bidak kelas yang tidak ia beli, maka pemain yang bersangkutan wajib membayar kepada tutor sewa bidak kelas separuh dari harga yang tertera. Jika bidak kelas telah dibeli oleh pemain yang lain, maka uang sewa dibayarkan kepada pemilik bidak kelas tersebut
9. Jika pemain mampu menjawab pertanyaan dari tutor pada satu bidak kelas yang tidak ia beli, maka pemain berhak melanjutkan perjalanan pada permainan monopoli IPA sesuai dengan urutan
10. Jika pemain memutuskan untuk membeli satu bidak kelas dimana ia berada, maka pemain membayar kepada tutor sejumlah uang sesuai dengan harga yang tertera pada bidak kelas tersebut
11. Hak yang didapat oleh pemain ketika ia memutuskan untuk membeli bidak kelas tempat ia berada adalah, pemain mendapatkan kartu jawaban dari tutor, sesuai dengan bidak kelas yang ia beli
12. Pemain tidak dapat melanjutkan permainan satu kali putaran jika : Pemain tidak mampu menjawab pertanyaan tutor ketika ia berada pada kelas yang di atasnya tidak tertera harga (tidak dijual), Pemain tidak mampu membayar separuh harga sewa, sesuai dengan yang tertera pada bidak kelas dimana ia berada

13. Pemain harus berhenti/tidak dapat melanjutkan permainan jika : Pemain bangkrut, Tidak memiliki asset berupa bidak kelas dan sejenisnya, Tidak mampu menjawab pertanyaan ketika sampai pada satu bidak kelas, dengan kondisi asset dan uang habis
14. Ketika pemain sampai di kelas hibah atau kelas zakat, maka ia wajib mengambil kartu hibah atau kartu zakat, kemudian mengikuti petunjuk yang tertera pada kartu tersebut
15. Pemain akan mendapatkan uang secara cuma-cuma jika : Mendapat petunjuk di kartu hibah atau zakat, Mendapat hadiah dari tutor sesuai dengan petunjuk yang tertera di salah satu kartu (zakat atau hibah), Sewa dari pemain lain yang tidak mampu menjawab pertanyaan tutor ketika ia sampai pada bidak kelas yang dimilikinya
16. Pemain akan membayar denda atau sejumlah uang jika : Tiba di satu bidak kelas dan ia tidak mampu menjawab pertanyaan, petunjuk yang terdapat pada kartu hibah atau zakat
17. Permainan dianggap selesai jika telah sampai pada batas waktu yang ditentukan, atau ada salah satu pemain dalam satu kelompok yang bangkrut sebelum waktu yang ditentukan berakhir
18. Pemenang dari permainan dengan menggunakan permainan monopoli IPA ini ditentukan oleh seberapa banyak uang dan asset kelas yang dimiliki oleh pemain.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa permainan monopoli dikemas dalam sebuah kotak atau boks berbahan dasar kayu

berukuran 60X60 cm, dan tebal 3,8 cm sehingga memudahkan dalam hal penyimpanan karena tidak memerlukan tempat yang luas, serta memudahkan dalam hal membawa atau memindahkannya jika akan digunakan ataupun sesudah digunakan. Dengan bentuk kotak atau boks memungkinkan terdapatnya dua bagian pada kotak atau boks tersebut. Yaitu bagian luar boks dan bagian dalam (ruang bagian dalam) boks. Bagian luar dimanfaatkan untuk menempelkan hasil cetakan desain permainan monopoli, sedangkan untuk bagian luar yang lain dimanfaatkan untuk memperkenalkan mengenai sejarah permainan monopoli dan komponen perlengkapan permainan monopoli tema 6 “energi dan perubahannya. Bagian dalam boks digunakan untuk menyimpan perlengkapan permainan monopoli misalnya: dadu, satu set kartu dana umum dan kartu kesempatan, kartu hak milik Daftar pertanyaan yang terkait dengan tema 6 “energi dan perubahannya. Uang monopoli, bidak pemain sebanyak 4 (empat) buah. Rumah, hotel, peraturan permainan dan perangkat pembelajaran yang terkait dengan cara mengoperasikan permainan monopoli.

2.2.1.4 Langkah-langkah permainan Monopoli

Menurut Husnah (2017:151) langkah-langkah dalam permainan ini yaitu:

- a. Setiap pemain diberi modal uang.
- b. Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang tertera pada dadu

tersebut. Jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya.

- c. Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapat bonus uang dari bank
- d. Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana, ia dapat membangun rumah atau hotel. Pemain lain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah.
- e. Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan maka mereka mengambil kartu paling atas yang di letakkan di tengah papan dan menigkut instruksinya
- f. Pemain juga dapat masuk penjara atau membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu.

Menurut TIM sekolah Global Mandiri (2013:60) langkah-langkah media permainan Monopoli yaitu :

- a. Menyampaikan materi kepada peserta didik
- b. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik dengan menunjuk seorang peserta didik sebagai ketua kelompoknya
- c. Kelompok A melempar dadu kemudian mengambil soal sesuai dadu yang keluar dan menjawab soal tersebut

- d. Apabila peserta didik dapat mengerjakannya maka dapat bergerak sesuai mata dadu yang keluar tetapi apabila tidak dapat menjawab peserta didik tidak dapat bergerak dari tempat semula
- e. Kelompok selanjutnya melakukan kegiatan secara bergantian

Menurut Syaikhudin (2013:177) langkah-langkah permainan media Monopoli adalah sebagai berikut :

- a. Kelompok terdiri dari 5-6 orang
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- c. Menjelaskan materi garis besar
- d. Membagikan media permainan Monopoli
- e. Memberikan petunjuk cara bermain Monopoli
- f. Mengamati dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan permainan Monopoli
- g. Dalam menjawab pertanyaan dari permainan Monopoli peserta didik diberikan kebebasan untuk menjawab soal dengan mencari jawaban dari buku terlebih dahulu dan diberi waktu selama 3 menit dan,
- h. Setelah waktu selesai peserta didik mengumpulkan media permainan Monopoli

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa permainan monopoli adalah media permainan visual dan gerak, berbentuk papan dengan petak-petak yang berisi tugas-tugas pokok dan kartu-kartu yang berisi pertanyaan tentang kejujuran dan keberanian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2.1.5 Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pengajaran Tematik

Pada umumnya orang bermain monopoli hanya sekedar mencari hiburan semata, akan tetapi seiring pengamatan selama ini tentang hasil belajar siswa terhadap pelajaran tematik dengan materi tema 6 “energi dan perubahannya”, dimana sedikit sekali anak-anak yang menyatakan pelajaran favoritnya adalah energi dan perubahannya. Terlebih lagi bila mereka mendapat nilai kurang maksimal, peserta didik memiliki niat tekun mempelajari akan kembali hilang semangat. Jika keadaan ini dibiarkan terus menerus ke jenjang pendidikan berikutnya, maka sepanjang masa pendidikan mereka akan menganggap pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu penelitian ini mencoba mengubah permainan monopoli yang biasa dimainkan menjadi permainan monopoli pelajaran, dengan bermain monopoli anak-anak akan mendapatkan pengalaman belajar sambil bermain,

2.2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Permainan sebagai media pendidikan, (Ahmad Rohani, 2014:3) mempunyai kelebihan antara lain:

- a. Permainan merupakan kegiatan menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan. Permainan menjadi sesuatu yang menarik karena didalamnya terdapat unsur kompetisi, kerjasama, dan pemenang dalam permainan tidak dapat ditebak.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar sehingga proses pengajaran tidak hanya satu arah. Guru dapat benar-

benar berperan sebagai fasilitator proses belajar didalam kelompok belajar.

- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik . Umpan balik yang cepat atas proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan memungkinkan proses belajar menjadi lebih efektif.
- d. Permainan memungkinkan adanya penerapan konsep-konsep materi pelajaran.
- e. Permainan bersifat luwes, artinya dapat menyesuaikan keadaan
- f. Pada umumnya, permainan dapat dilakukan dengan mudah.

Permainan juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Memerlukan banyak waktu luang untuk menjelaskan aturan permainan
- 2) Tidak semua materi dapat dijelaskan dengan permainan.
- 3) Bagi peserta didik yang kurang mengetahui aturan, permainan dapat menimbulkan kegaduhan yang mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat di simpulkan bahwa permainan monopoli merupakan permainan yang cara mainannya sudah banyak diketahui oleh peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Media pembelajaran permainan monopoli tersebut dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ajar pada mata pelajaran.

2.2.2 Hasil Belajar

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses

belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Susanto (2013 : 5) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
3. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun peneliti membatasi hanya

pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan analisis, hal itu nanti akan terlihat dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

1. C1 (pengetahuan)

Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu: 1. Pengetahuan tentang hal pokok 2. Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok 3. Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal, dan menyebut).

2. C2 (pemahaman)

Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, dan merangkum)

3. C3 (penerapan)

Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari peserta didik menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. (menghitung, membuktikan, dan melengkapi)

4. C4 (Analisis)

Merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap

bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. (memilih, membedakan, dan membagi)

5. C5 (mencipta)

Mengarah pada proses kongnitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk mebuat satu kesatuan yang mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. (merangkai, merancang,dan mengatur)

6. C6 (Evaluasi)

Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu. (mengkritik, menilai, menafsirkan)

2.2.3.2 Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) Hasil belajar yang dicapai seorang peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu:

1. Faktor dari dalam diri peserta didik (internal) meliputi 3 aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniah) serta faktor kelelahan.

Aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani peserta didik. Yang termasuk di dalam aspek jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Hal ini sangat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Aspek psikologis yaitu kondisi umum kejiwaan atau kerohanian, yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar peserta didik. Diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik adalah tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik, perhatian, sikap, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik.

Faktor kelelahan ini meliputi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

2. Faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Lingkungan di sekitar peserta didik yaitu lingkungan sosial seperti keluarga, guru, para staf, administrasi dan teman-teman sekelas peserta didik. Dan juga lingkungan non esensial seperti rumah, sekolah, alat-alat belajar dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pelajaran.

Adapun pendapat yang senada dikemukakan oleh Walisman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil

interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari peserta didik, orang tua seharusnya ikut serta untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara mensupport dan selalu mengawasi pada saat belajar di rumah, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, disini pendidik harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut kreatif mungkin untuk

membuat anak senang dan tidak jenuh pada proses pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran seperti media monopoli.

2.2.3.3 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap peserta didik (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979: 89), diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengartikan apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Maka dalam hasil belajar peserta didik akan terlihat keterampilan proses, sikap serta perilaku dalam mengikuti pembelajaran didalam kelasnya.

Dari pernyataan menurut para ahli bahwa hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi di sekolah dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran tertentu merupakan bahan perubahan perilaku setelah mengalami aktifitas pembelajaran baik itu dalam pengetahuan, afektif dan sikap peserta didik itu sendiri. Belajar merupakan suatu proses dari seorang yang ingin

memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif dan bertujuan mencapai hasil belajar yang instruksional.

Maka hasil belajar dalam penelitian ini adalah aspek kognitif pengetahuan. hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dihadapi setiap peserta didik dalam memperoleh suatu pembelajaran di sekolah, hasil belajar tidak berupa pengetahuan, afektif, dan sikap akan tetapi perilaku yang dapat menyesuaikan peserta didik dalam berbagai masalah dan mencari solusi dalam menyelesaikannya baik itu dalam perilaku dan perbuatan.

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Dalam penelitian ini diamati yaitu ranah kognitif dimana diantaranya (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis. Tingkat kognitif adalah tingkat yang berkaitan dengan kemampuan otak dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

2.2.4 Pembelajaran Tematik

2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Abdul Majid (2014:54) dalam “Pembelajaran Tematik Terpadu” mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid.

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep

pembelajaran interdisipliner dan fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Abdul Majid, 2014: 85). Bermaknanya pembelajaran tematik pada peserta didik dapat dipahami melalui konse-konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna

2.2.4.2 Karakteristik pembelajaran tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki 7 karakteristik menurut Rusman (2015: 258-259), yaitu:

1. *Student centered* (berpusat pada peserta didik)

Guru tidak lagi menjadi pusat sumber belajar, tetapi beralih ke pada peserta didik. Guru tidak memperlakukan peserta didik sebagai pihak

yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru berperan sebagai fasilitator kegiatan belajar, melayani pertanyaan peserta didik, memberikan ruang berekspresi, memberikan kesempatan untuk mencari pengetahuan sendiri.

2. Memberikan pengalaman langsung (Autentik)

Pembelajaran tematik (terpadu) memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.

3. Pemisahan antara pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik dapat memfokuskan pembelajaran kepada pembahasan mengenai tema-tema yang paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan.

4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan berbagai konsep mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat memahaminya secara utuh, hal ini penting dikarenakan dapat membantu peserta didik memecahkan persoalan sehari-hari.

5. Fleksibel

Guru dalam pembelajaran tematik tidak boleh kaku dalam mengadakan kegiatan belajar mengajar, proses tersebut haruslah luwes (*Fleksibel*). Artinya guru tidak boleh terpaku dengan materi dalam bahan ajar, guru harus mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan.

6. Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan peserta didik Pembelajaran yang diperoleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, kegemaran serta mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.
7. Menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan menyenangkan
Dengan menggunakan konsep bermain sambil belajar dapat menunjang intelegensi peserta didik secara cepat dan tepat.

Adapun karakteristik dari pembelajaran tematik menurut Abdul Majib (2014: 90-91) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu oleh, sebagai berikut :

1. Holistik, suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang sekaligus tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
2. Bermakna, pengkajian fenomena dari berbagai macam aspek memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skema yang dimiliki oleh peserta didik yang pada gilirannya nanti akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari
3. Otentik, pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
4. Aktif, pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasarkan pada pendekatan *inquiry discovery* dimana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mulai perencanaan, pelaksanaan hingga proses evaluasi.

Dari karakteristik pembelajaran tematik diatas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan.

2.2.4.3 Kekuatan dan keterbatasan pembelajaran tematik

Selain itu Pembelajaran Tematik memiliki kelebihan serta arti penting (Abdul Majid, 2014:92-93), yaitu :

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
2. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena ilmu pengetahuan yang diserap bermakna.
4. Mengembangkan ketrampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan ketrampilan social melalui kerjasama.
6. Memiliki toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata yang sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

Kelebihan atau kekuatan dalam pembelajaran tematik adalah menyenangkan karena berawal dari minat dan kebutuhan peserta didik, memberikan pengalaman yang relevan, hasil belajar yang bermakna sehingga dapat bertahan lama, mengembangkan ketrampilan berfikir

dalam memecahkan masalah, menumbuhkan keterampilan kerjasama dalam segi social, menyajikan kegiatan nyata yang sesuai dengan persoalan di lingkungan sekitarnya.

Disamping itu pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan menurut Puskur Balitbang Diknas dalam Abdul Majid (2014:93-94) yang dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa aspek, diantaranya :

1. Aspek Guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, ketrampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Guru dituntut untuk terus menggali informasi, ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini pembelajaran terpadu akan sulit terwujud.

2. Aspek peserta didik

Pembelajaran terpadu menurut kemampuan belajar peserta didik peserta didik yang relatif “baik”. Baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan analitis (mengurai), kemampuan asosiatif dan *elaboratie* (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak miliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

3. Aspek Sarana Prasarana Dan Sumber Pembelajaran

Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

4. Aspek Kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran peserta didik.

5. Aspek Penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dalam prosedur pelaksanaan penilaian dan pengalaman yang menyeluruh juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Kelebihan pembelajaran tematik antara lain yaitu kegiatan dan

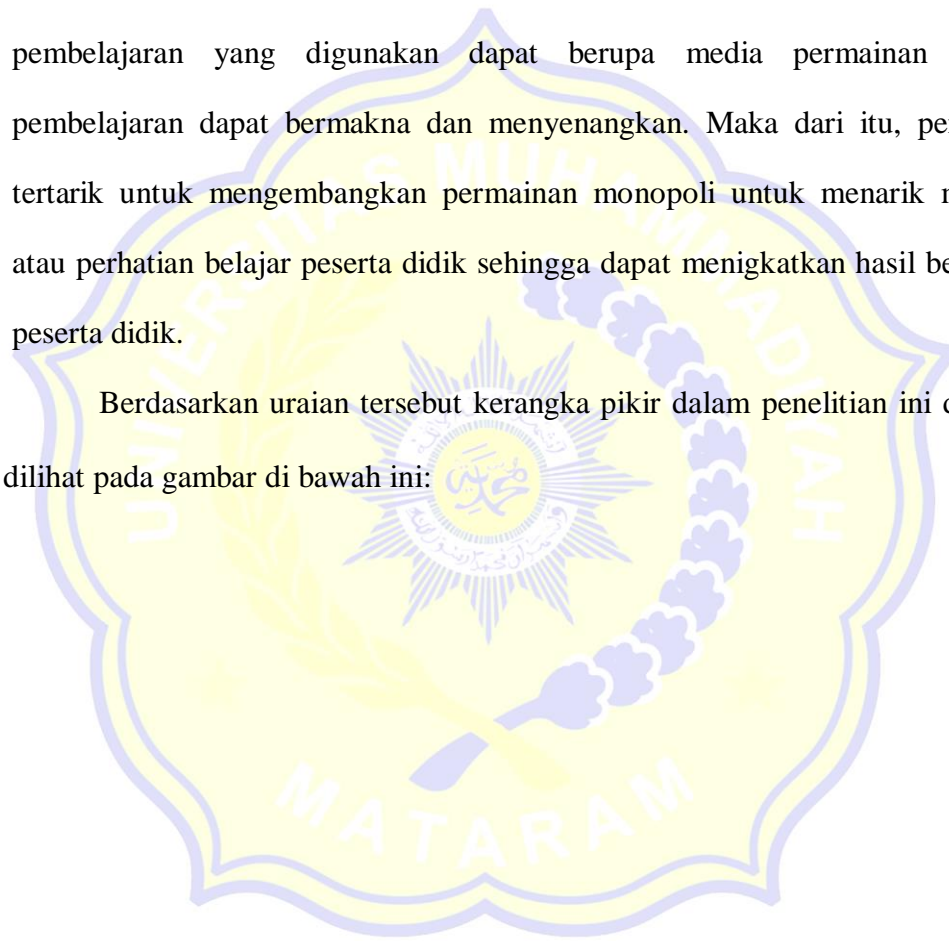
pengalaman belajar peserta didik akan sesuai dengan perkembangannya, kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan disesuaikan dengan minat kebutuhan peserta didik, dapat mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik, bersifat pragmatis dan meningkatkan kerja sama. Kelemahan pembelajaran tematik antara lain yaitu mengharapkan profesionalisme kerja guru, mengharapkan peserta didik memiliki kreativitas tinggi, memerlukan sarana dan prasarana yang bervariasi, memerlukan kurikulum yang fleksibel dan membutuhkan penilaian yang komprehensif.

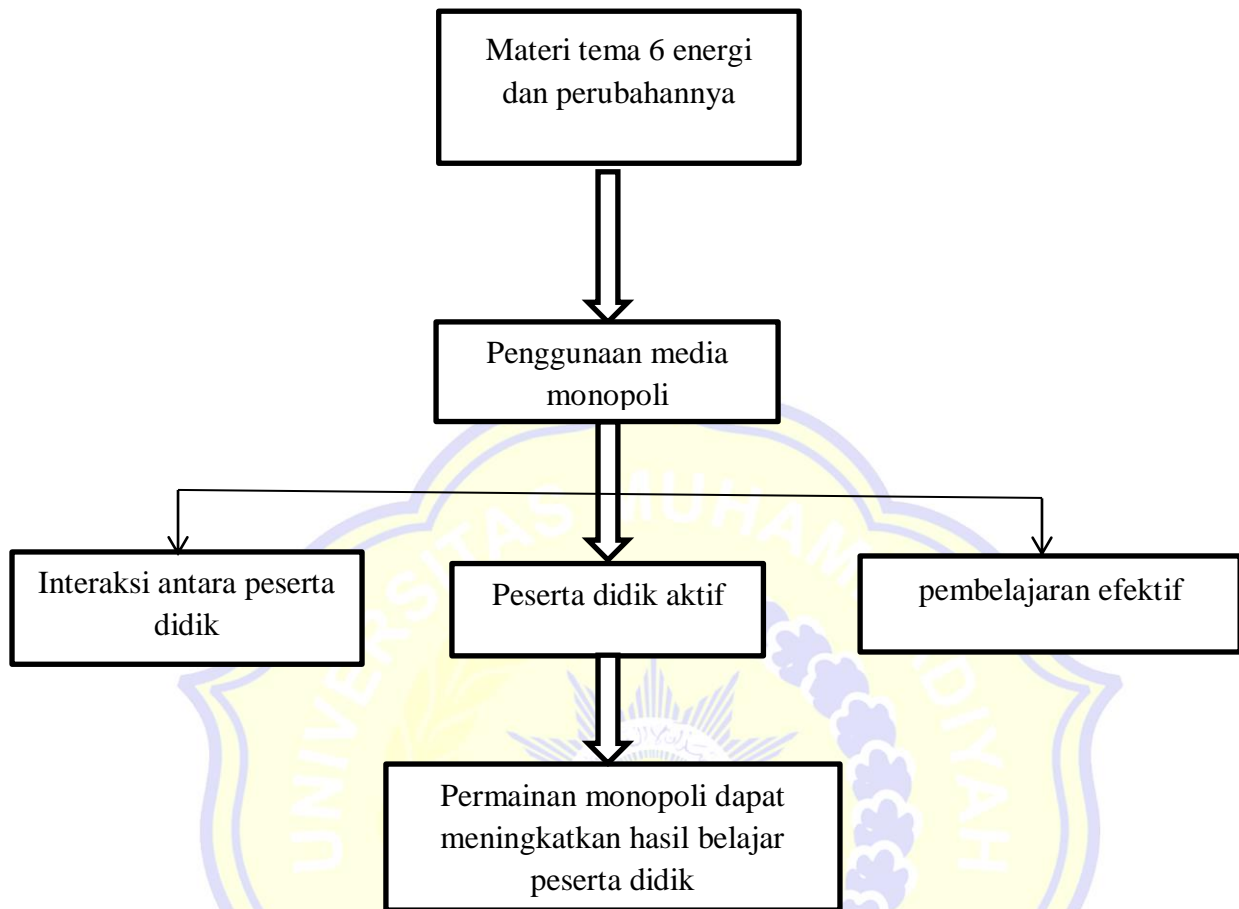
2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan kognitif peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada fase konkret, sehingga peserta didik masih sulit memahami sesuatu yang bersifat abstrak. Peserta didik umumnya juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep atau materi yang bersifat abstrak. Peserta didik akan merasa senang ketika pembelajaran bersifat sederhana, namun ketika peserta didik menemukan materi yang berhubungan dengan konsep abstrak seperti bahasa ilmiah membutuhkan ucapan yang sempurna dalam menyebutkan bahasa ilmiah dalam materi tema 6 “energi dan perubahannya”, yang akhirnya terbentuklah persepsi bahwa materi tema 6 “energi dan perubahannya” adalah materi yang sulit. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi mereka, padahal minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran adalah salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga jika minat dan motivasi belajar peserta didik berkurang maka hasil belajar juga akan berkurang.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memunculkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui rancangan pembelajaran yang sedemikian rupa, salah satunya adalah dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, serta sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar dimana di usia mereka masih senang bermain. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media permainan agar pembelajaran dapat bermakna dan menyenangkan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan monopoli untuk menarik minat atau perhatian belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Metode Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain *quasi exsperiment* dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variabel yang relevan kecuali dari beberapa variabel-variabel tersebut. Peneliti akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (penggunaan permainan monopoli terhadap hasil belajar kognitif) dan kelompok kontrol (tanpa menggunakan permainan monopoli terhadap hasil belajar).

Desain peneliti yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest and Post Test Group*, pada peneliti ini terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Dimana kelompok eksperimen yaitu kelompok kelas yang menggunakan permainan monopoli, sedangkan kelompok kontrol tidak menggunakan permainan monopoli. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut

.Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2017:116)

X : Perlakuan (*treatment*)

O_1 : *Prettest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_2 : *Posttest* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O_3 : *Prettest* pada kelompok sebelum diberi perlakuan kontrol

O_4 : *Posttest* pada kelompok setelah diberi perlakuan kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu permainan monopoli. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa permainan monopoli akan tetapi diberikan pembelajaran seperti biasa, diskusi dan tanya jawab. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan monopoli terhadap hasil belajar kognitif

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Menurut Sudarmanto (2013:26) populasi adalah suatu keseluruhan dari objek atau individu yang merupakan sasaran penelitian. Sedangkan Darmadi (2014:55) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya untuk dijadikan sumber data dalam suatu penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III A, III B dan di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 peserta didik.

Tabel 3.2
Data Peserta didik Kelas III di SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Peserta didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
III A	12	4	16
III B	7	9	16
Jumlah	19	13	32

Dengan mempertimbangkan hal-hal diatas dan melihat keadaan populasi berkelompok-kelompok yaitu sebanyak dua kelas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas III A yang berjumlah 16 peserta didik dan kelas III B berjumlah 16 peserta didik sehingga jumlah peserta didiknya 32 orang sebagai jumlah populasi untuk memperoleh data penelitian.

3.2.2 Sampel

Menurut Arikunto (2016: 95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. Apabila subyek lebih dari 100%, maka akan diambil 50% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Darmadi (2014:62) *nonprobability sampling* adalah teknik penarikan sampel yang memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang terpilih menjadi sampel. Adapun jenis dari teknik *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh.

Menurut Sugiyono (2016:124) teknik sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan bagian dari anggota populasi

sebagai sampel. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas III-A sebagai kelas eksperimen menggunakan permainan monopoli yang terdiri dari 16 peserta didik dan kelas III-B sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran metode ceramah berjumlah 16 peserta didik, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 32 peserta didik.

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 38 Mataram tahun ajaran 2019-2020 pada bulan 3 pada semester genap, yang terletak di Jalan Gajah Mada No. 41 Pagesangan; Mataram.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta memberi keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (2016: 145) subjek penelitian adalah subjek yang ditunju untuk diteliti oleh peneliti. keseluruhan peserta didik kelas III adalah 32 peserta didik, dengan rincian kelas III-A berjumlah 16 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B berjumlah 16 peserta didik sebagai kelas kontrol dengan jumlah subjek penelitian adalah 32 peseta didik .

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau keterangan yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik observasi

Non test digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung melalui observasi, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran media permainan monopoi dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan untuk melihat keaktifan peserta didik dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008:118)

2. Tes

Triyono (2012: 174) mengungkapkan teknik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Bentuk

tes berupa soal pilihan ganda yang akan diberikan kepada kelas control dan kelas eksperimen dengan jumlah soal 25 butir soal.

3. Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian Menurut (Riduwan, 2011:77). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, Teknik ini juga akan digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (independen)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel depende (terikat). Karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017: 61). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan media pembelajaran monopoli.

2. Variabel Terikat (dependen)

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Sugiyono, 2017: 61). Variabel terikatnya yaitu hasil belajar kognitif tema 6 “energi dan perubahannya” peserta didik kelas III SDN 38 Mataram.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian ini, instrumen penelitian tidak lain bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas; lembar observasi, lembar soal, dan dokumentasi. adapun yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

3.7.1 Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.4. Kisi-kisi lembar observasi kelas eksperimen

Media Monopoli	Lakangkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas eksperimen dengan menerapkan media monopoli	Kegiatan pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyapa peserta didik dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar.2. Satu orang peserta didik diminta untuk memimpin doa. Guru mengingatkan sikap berdoa yang baik.3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengamati tentang gambar sumber energi.2. Guru menjelaskan tentang sumber energi.3. Guru menayakan/mengkomunikasikan kepada peserta didik terkait dengan penjelasan materi apakah sudah paham atau tidak.4. Kemudian guru menunjukkan beberapa jenis gambar tentang sumber energi.5. Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta

		<p>didik tentang sumber energi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Kemudian peserta didik diminta membaca wacana berjudul “Matahari Sumber Energi Terbesar”. 7. Peserta didik membaca wacana tersebut bergantian per-paragraf dengan suara nyaring. 8. Lalu peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang dibaca. <p>Ayo bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Peserta didik diminta menceritakan kembali isi wacana dengan bahasa mereka sendiri secara bergiliran. 10. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang berani maju tanpa ditunjuk. 11. Guru memberikan reward kepada peserta didik yang maju tanpa ditunjuk. 12. Jika tidak ada peserta didik yang berani, guru berusaha memotivasi peserta didik, 13. Semua peserta didik yang berani maju harus diberi pujian agar termotivasi. 14. Peserta didik mengamati media monopoli 15. Guru menerapkan media monopoli <ul style="list-style-type: none"> • Setiap pemain diberi modal uang. • Mereka diundi untuk mengetahui urutan mainnya. Pemain pertama melempar 2 dadu dan melangkah sesuai jumlah yang tertera pada dadu tersebut. Jika angka pada kedua dadu sama maka pemain mendapat kesempatan melempar dadu untuk kedua kalinya. • Jika pemain berhasil melalui satu putaran, pemain akan mendapat bonus uang dari bank. Pemain yang berhenti di petak tanah yang belum dimiliki boleh membelinya sesuai harga yang tertera. Disana, ia dapat membangun rumah atau hotel. Pemain lain yang singgah di tanahnya harus membayar senilai harga tanah dan sewa rumah yang tertera pada kartu tanah. • Jika bidak pemain berhenti di kartu dana umum atau kesempatan maka mereka mengambil kartu paling atas yang di letakkan di tengah papan dan menigkut instruksinya. • Pemain juga dapat masuk penjara atau
--	--	--

		<p>membayar pajak jika berhenti di petak bertanda itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Di akhir pembelajaran seluruh peserta didik merumuskan beberapa kesimpulan terhadap materi yang dipelajari melalui peta konsep tersebut.
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. 2. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing. 3. Menutup pembelajaran dengan memberikan salam.

Tabel 3.5. Kisi-kisi lembar observasi kelas kontrol

Media monopoli	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasanya di gunakan oleh guru yaitu kelas kontrol dengan menerapkan metode ceramah.	Kegiatan pendahuluan	<p>➤ Metode ceramah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik 2. Peserta didik diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas 3. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik 4. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur. 5. Guru memotivasi peserta didik dan mengkaitkan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik. 6. Guru menyampaikan pokok-pokok materi pelajaran. <p>➤ Metode tanya jawab</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa. 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik 3. Apresiasi dengan mengajarkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
	Kegiatan inti	<p>➤ Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru masuk pada inti pembelajaran dengan meminta peserta didik mengamati

		<p>gambar pada buku teks halaman 2 dan menceritakan tentang kisah Siti yang tiba-tiba lemas dan terjatuh saat akan berolahraga. Lalu melakukan diskusi singkat berdasarkan cerita Siti tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Kemudian guru menunjukkan gambar beberapa jenis sumber energi, peserta didik mengamati gambar tersebut. 3. Guru memantik rasa ingin tahu peserta didik dan memotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang diamati. <p>➤ Ayo membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian peserta didik diminta membaca wacana berjudul “Matahari Sumber Energi Terbesar”. 2. Peserta didik membaca wacana tersebut bergantian per paragraf dengan suara nyaring. 3. Lalu peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar isi teks yang dibaca. <p>➤ Ayo bercerita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta menceritakan kembali isi wacana dengan bahasa mereka sendiri secara bergiliran 2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik yang berani maju tanpa ditunjuk. 3. Guru memberikan reward kepada peserta didik yang maju tanpa ditunjuk. 4. Jika tidak ada peserta didik yang berani, guru berusaha memotivasi peserta didik, 5. Semua peserta didik yang berani maju harus diberi pujian agar termotivasi. <p>➤ Ayo bernyanyi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Selanjutnya peserta didik mendengarkan penjelasan guru bahwa salah satu ungkapan syukur terhadap adanya sumber energi dapat diekspresikan melalui lagu. Contohnya adalah lagu Matahari yang akan mereka pelajari. 2. Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan belajar bernyanyi tentang salah satu sumber energi sambil mempelajari mengenai variasi pola irama pada sebuah lagu. 3. Kemudian seluruh peserta didik diminta menyanyi bersama dengan penuh semangat
--	--	--

		<p>➤ Ayo mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah bernyanyi peserta didik diminta mengamati kegiatan yang dilakukan Siti pada halaman 8. 2. Guru menjelaskan apa yang dilakukan dalam kegiatan siti pada halaman 8. 3. Guru terlebih dahulu menanyakan kepada peserta didik apa itu media monopoli. 4. Setelah guru menjelaskan, peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan tentang media monopoli dan cara penggunaannya. 5. Dan guru menyebutkan manfaat dari media monopoli tersebut. 6. Setelah itu guru memberikan soal kepada peserta didik. 7. Setelah semua peserta didik mengumpulkan tugasnya, guru membahas soal-soal tersebut.
	Penutup	<p>➤ Metode ceramah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bimbingan peserta didik membuat rangkuman atas materi yang disampaikan oleh gurunya. 2. Melakukan evaluasi 3. Menutup pembelajaran dengan memberikan salam. <p>➤ Metode tanya jawab</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta peserta didik untuk merangkum isi pembelajaran yang dilaksanakan 2. Evaluasi 3. Menutup pembelajaran dengan memberikan salam

3.7.2 Lembar soal

Lembar soal dapat diartikan sebagai lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik. Soal berupa pilihan ganda yang terdiri dari 25 butir soal. Yang diambil dari ranah kognitif yaitu: (C1) Pengetahuan, (C2) Pemahaman, dan (C3) Penerapan.

Tabel : 3.6 Kisi-kisi lembar soal

Tema	Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Jumlah
				C1	C2	C3	
Energi Dan Perubahannya	Matematika	3.3 Menjelaskan dan menentukan lama waktu suatu kejadian berlangsung	3.3.1 Menidentifikasi Tentang waktu suatu kejadian berlangsung		1	15, 7,	3
		3.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan lama waktu suatu kejadian berlangsung.	3.4.1 Menjelaskan masalah yang berkaitan dengan lama waktu suatu kejadian berlangsung	2,	16,	4	3
	Bahasa Indonesia	3.7 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.7.1 Menjelaskan informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan	3, 4, 5,	10, 11,	13, 21, 12, 8	8
		3.8 Menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk nergy dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif	3.8.1 Menyebutkan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energy dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif		19, 22	25, 6, 9	4

	SBDP (Seni Budaya Dan Prakarya)	3.2 Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu.	3.2.1 Menjelaskan bentuk dan variasi pola irama dalam lag	20,	23	18, 9	4
		3.3 Menampilkan bentuk dan variasi pola irama melalui lagu.	1.3.3 Menyebutkan bentuk dan variasi pola irama melalui lagu.		24,	6, 10	3
							25

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran dan daftar nilai sebelum dilakukan penelitian dan daftar nilai setelah dilakukan penelitian. Nilai atau hasil belajar tersebut di analisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar peserta didik.

3.8 Uji Coba Instrumen

3.8.1 Uji validitas

Menurut Sudijono (2015:163), validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Sampel yang digunakan 16 orang kelas kontrol dan 16 orang kelas eksperimen dengan jumlah butiran 25 soal. Untuk dapat menentukan apakah suatu tes hasil belajar peserta didik kelas III di SDN 38 Mataram telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut. (Taniredja, 2012:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah

instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden yang berbeda namun karakteristik yang sama.

Setelah dilakukan uji coba instrument, kemudian dilanjutkan dengan menghitung korelasi inter item menggunakan aplikasi SPSS agar bisa diketahui valid/tidaknya butir soal harus di uji cobakan dulu dengan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = Jumlah peserta didik

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = Jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = Jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai variabel Y

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut: Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

3.8.2 Reabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan. Menurut Arikunto, (2016:221) menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 16.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{22}^{11}}{1 + r_{22}^{11}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{12}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Setelah diperoleh koefisien realibilitas kemudian dikonsultasikan dengan table nilai r dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{xy} > r$ table, maka instrument tersebut dinyatakan reliable.

3.8.3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan atau tidak terlalu sulit. Bilangan yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty index). Untuk dapat mengukur kesukaran suatu soal digunakan rumus (Arikunto, 2013: 208):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab dengan betul

JS = jumlah peserta didik peserta tes

3.8.4. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2016: 211) mengemukakan bahwa daya beda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menguji daya soal dalam penelitian ini menggunakan program Microsoft Office Excel Teknik yang

digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Di bawah ini adalah tabel hasil uji daya beda soal tes. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$B = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan

J = Jumlah peserta tes

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA= Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB= Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA= Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB= Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

3.9 Teknik Analisis Data

Data hasil belajar peserta didik (ranah kognitif) diperoleh melalui tes hasil belajar sebelum dan setelah diberikan treatment (perlakuan). Yaitu dengan memberikan pre-test dan pos-test berupa soal pilihan ganda (objektif) yang telah diuji validitas maupun reabilitas kepada peserta didik. Hasil tersebut berupa skor dalam bentuk angka berkisar dari 0-100.

Untuk mengetahui apakah terdapat hasil belajar yang signifikan sebelum peserta didik diberikan perlakuan berupa media monopoli dan setelah peserta didik diberikan perlakuan media monopoli, maka dilakukan

pengujian terhadap hipotesis. Untuk mengetahui apakah data hasil penelitian terdistribusi normal atau tidak perlu dilakukan pengujian terhadap data sampel yang diperoleh.

1. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan teknik statistik yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah uji persyaratan dilakukan maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan menggunakan rumus Uji-t.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan rumus kai kuadrat (chi square). Rumusnya adalah

$$x^2 = \sum \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan:

X^2 = Chi kuadrat

Oi = Nilai yang tampak dari hasil pengamatan

Ei = Nilai yang diharapkan terjadi/ nilai teoritik

Adapun kriteria pengambilan keputusan. Jika X^2 hitung < X^2 tabel, maka data berdistribusi normal. Demikian sebaliknya X^2 hitung > X^2 tabel, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Menurut Gunuwan (2013:87), jika sampel berasal dari distribusi sinormal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varian atau disebut uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok. Data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan setelah diuji kenormalnya yaitu dengan rumus SPSS.16.0 *for windows*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh seperti pada Tabel 3.14:

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji t. Ini berguna untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian serta mencari pengaruh penerapan model pembelajaran Monopoli terhadap hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan penerapan model pembelajaran Monopoli dengan yang tidak diberi perlakuan.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t independen dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_a - x_b}{sp \sqrt{\left(\frac{1}{n_a}\right) + \left(\frac{1}{n_b}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

Keterangan :

X_a = rata-rata kelompok a

X_b = rata-rata kelompok b

S_p = Standar Deviasi gabungan

S_a = Standar deviasi kelompok a

S_b = Standar deviasi kelompok b

n_a = banyaknya sampel di kelompok a

n_b = banyaknya sampel di kelompok b

$DF = n_a + n_b - 2$

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_o diterima atau H_a ditolak

Untuk mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidak, maka nilai t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Bila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan, sehingga bisa dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan model pembelajaran Monopoli. Jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan model pembelajaran Monopoli. Jadi, H_a ditolak H_o diterima.